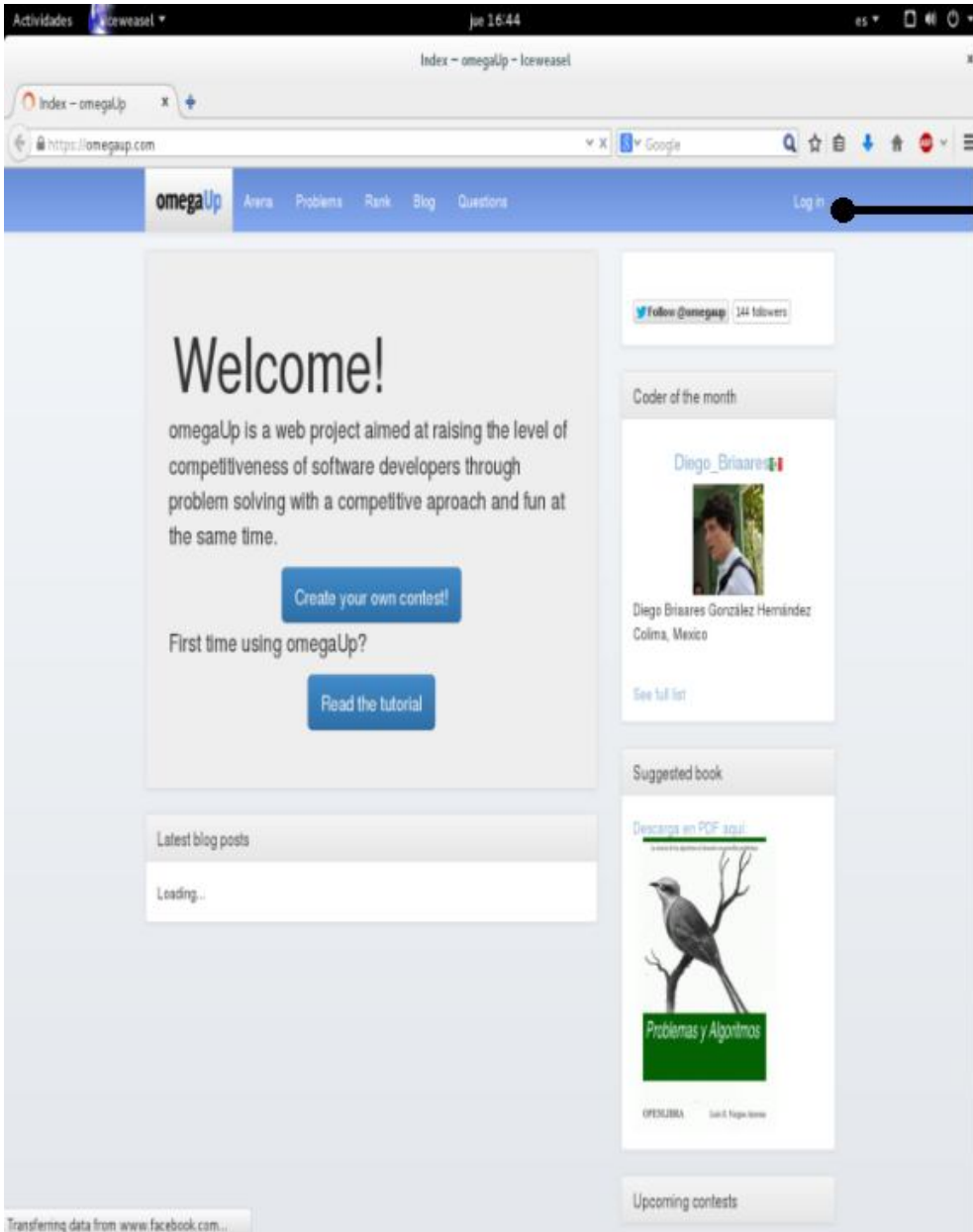


# OmegaUp

## Crear una cuenta en omegaup

1.- Abrir la página [www.omegaup.com](http://www.omegaup.com)

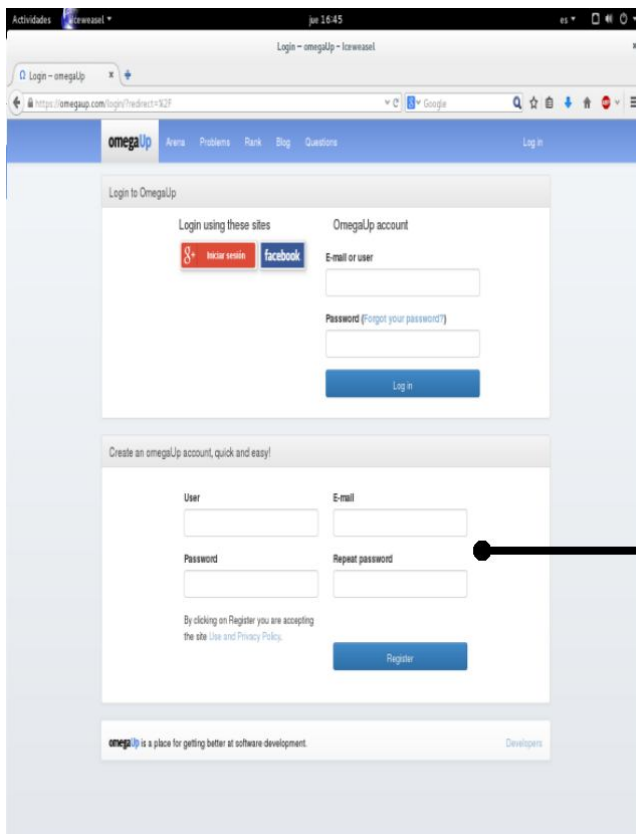
2.-



Dar click en "Log in"

Log in

### 3.- Nos mostrará la siguiente página.

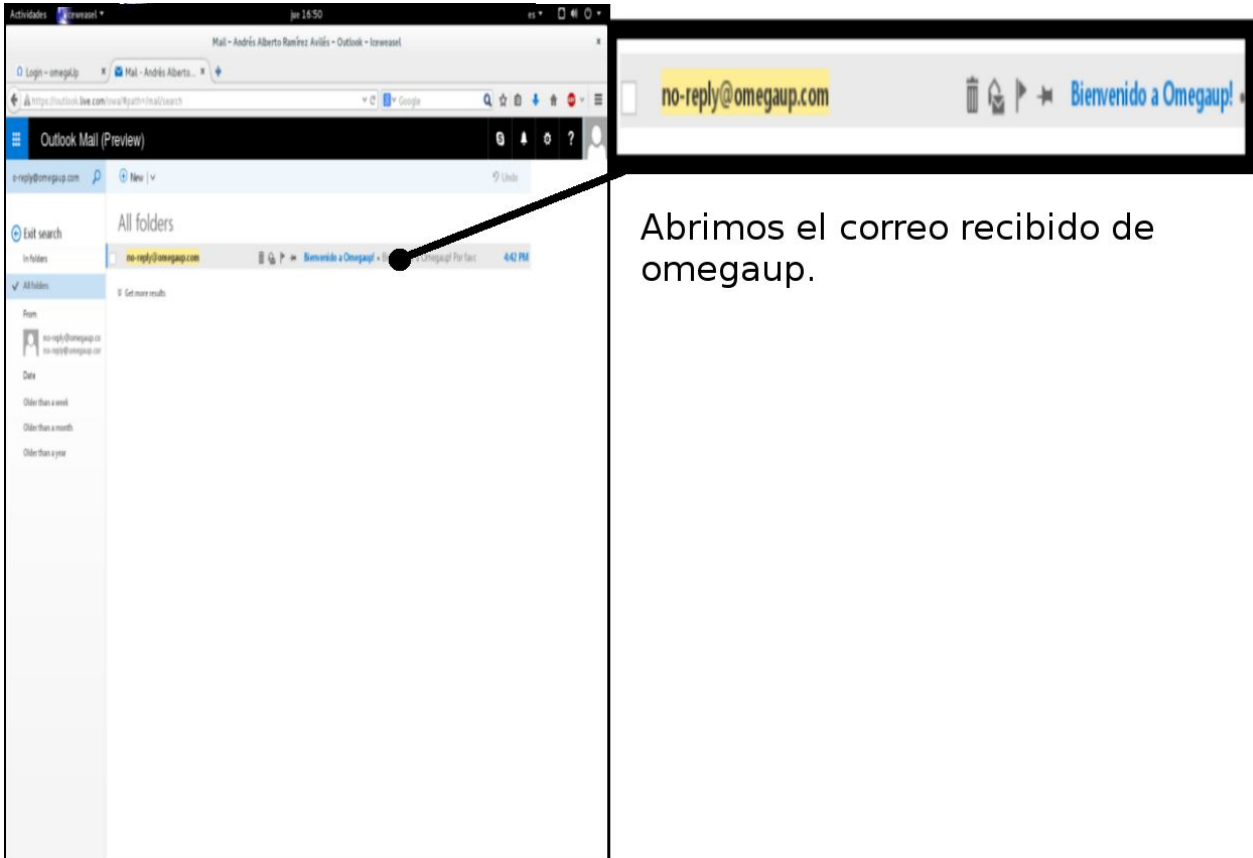
A close-up view of the registration form from the previous image. It shows four input fields: 'User' with the text 'andres.ara', 'E-mail' with 'andres.ara@outlook.com', 'Password' with a masked password '\*\*\*\*\*', and 'Repeat password' with a masked password '\*\*\*\*\*'. Below the fields is a disclaimer: 'By clicking on Register you are accepting the site Use and Privacy Policy.' and a blue 'Register' button.

En esta sección introducimos:

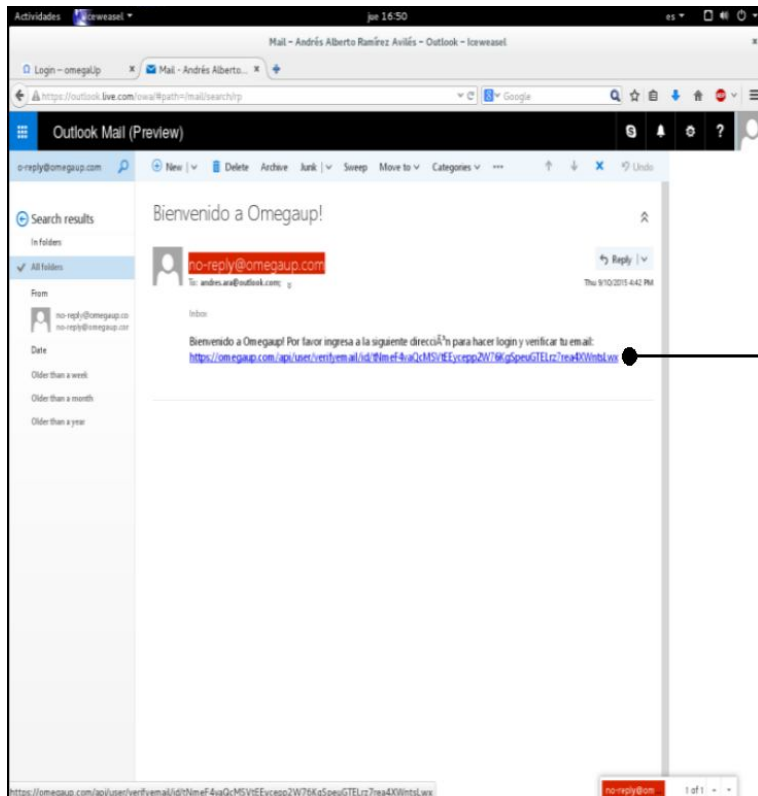
- \* Un nombre de usuario (User).
- \* Un correo electrónico (E-mail).
- \* Una contraseña para esta cuenta, la colocan en "Password" y la repiten en "Repeat password".

Un vez llenado los campos damos click en " Register".

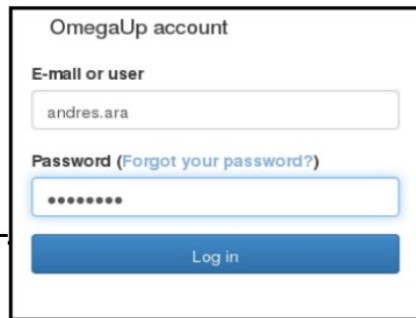
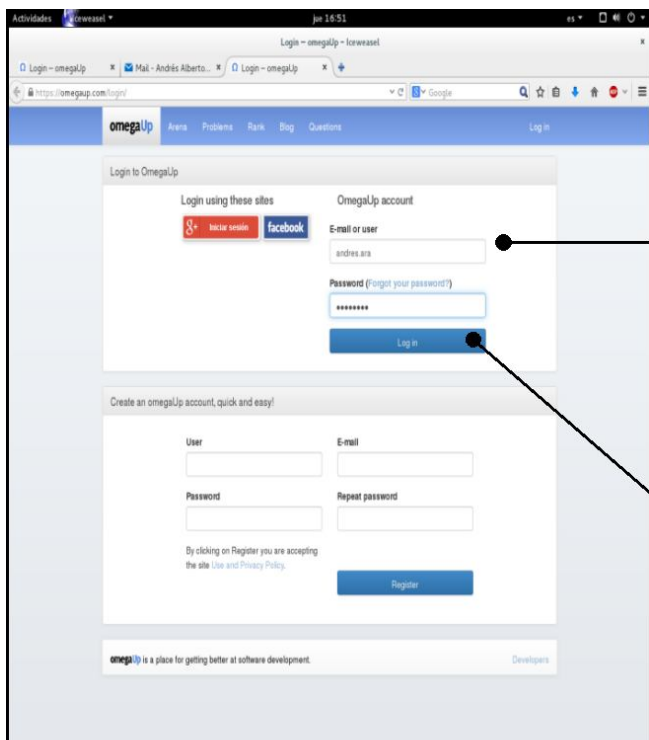
Una vez llenado estos campos nos habrá enviado un mensaje(correo) al correo electrónico que introdujimos, para activar la cuenta tienen que acceder a su cuenta de correo electrónico y realizar lo que se muestra a continuación.



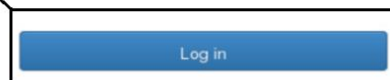
Abrimos el correo recibido de omegaup.



Damos click en el link.



1.- Introducimos nuestro usuario y contraseña.



2.- Damos click en "log in".

Actividades Iceweasel Profile - omegaUp - Iceweasel


Profile - omegaUp - Iceweasel

Login - omegaUp Mail - Andrés Alberto... Profile - omegaUp

https://omegaup.com/profile/

omegaUp Armas Contests Problems Rank Blog Questions andres.ara

andres.ara

 Edit profile

Username <https://omegaup.com/profile/andres.ara/>

Email Primary: andres.ara@outlook.com

Country

State

School

Graduation date

Contests results

Place

Solved problems

Stats

veredictos de andres.ara

Veredicto	Porcentaje	Cantidad
WA	0.00 %	(0)
PA	0.00 %	(0)
AC	0.00 %	(0)
TLE	0.00 %	(0)
MLE	0.00 %	(0)
OLE	0.00 %	(0)
RTE	0.00 %	(0)
CE	0.00 %	(0)
JE	0.00 %	(0)

Nuestra cuenta ha sido creada, en la cual podemos ver y modificar nuestros datos personales, así como ver problemas resueltos y estadísticas.

## Subir el código fuente a OmegaUp.

Los problemas de omegaup presentan las siguientes secciones:

- **Título:** presenta el título del problema y debajo de el mismo muestra algunas restricciones como memoria máxima que se puede usar, tiempo límite para resolver un caso del problema y tiempo límite total.
- **Descripción:** muestra el problema a resolver.
- **Entrada:** son los datos de entrada que tendrá el problema.
- **Salida:** el dato o los datos de salida que debe presentar el programa.
- **Ejemplo:** muestra de la entrada y salida de una solución.

**NOTA:** la única salida que debe tener su código es la que se pide en la sección “Salida”, como se muestra en el ejemplo.

Se muestra un ejemplo para un problema “Las Aguas de la muerte”.

<https://omegaup.com/arena/problem/aguas>

## Las aguas de la muerte

Points	Memory limit	32M B
Time limit (case)	1 s (total)	60s

### Descripción

Una vez que Gilgamesh tuvo listos los remos que Urshanabí le solicitó, ellos emprendieron su viaje a través de las aguas de la muerte para visitar a Utanapíshtim y obtener el secreto de la vida eterna. Para atravesar las aguas de la muerte ellos deben recorrer una distancia de  $K$  kilómetros. La travesía es larga y Gilgamesh sólo puede remar cierta distancia  $D$  para luego tomar un descanso. A lo largo del camino existen algunas islas donde nuestro héroe puede descansar. El recorrido comienza en la coordenada 0 y termina en la coordenada  $K$ . Calcule el mínimo número de descansos que Gilgamesh debe tomar para llegar a su destino.

### Entrada

Tres enteros  $N$ ,  $K$  y  $D$  que denotan el número de islas, la longitud del recorrido y la distancia que Gilgamesh puede remar sin descanso, seguidos de una línea con  $N$  enteros  $p_i$  que denotan las coordenadas de las  $N$  islas. Puede suponer que  $1 \leq N \leq 100000$ , que  $p_{i-1} < p_i$  y que  $p_i - p_{i-1} \leq D$  para todo  $1 \leq i \leq N+1$ .

### Salida

Un entero que sea la menor cantidad de descansos que Gilgamesh tuvo que tomar.

### Ejemplo

Entrada	salida
8 100 20	
1 19 27 47 50	6
69 71 80	

El código en C para solucionar el problema sería el siguiente:

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
int main()
{
    int n,d,k,i,avance,pos,dif,aux;
    int *islas;
    //se leen los 3 enteros N,K y D
    scanf("%d %d %d",&n,&k,&d);
    islas=(int*)malloc(sizeof(int)*n);
    //en este for se leen la N cordenadas de las N islas
    for(i=0;i<n;i++)scanf("%d",&islas[i]);

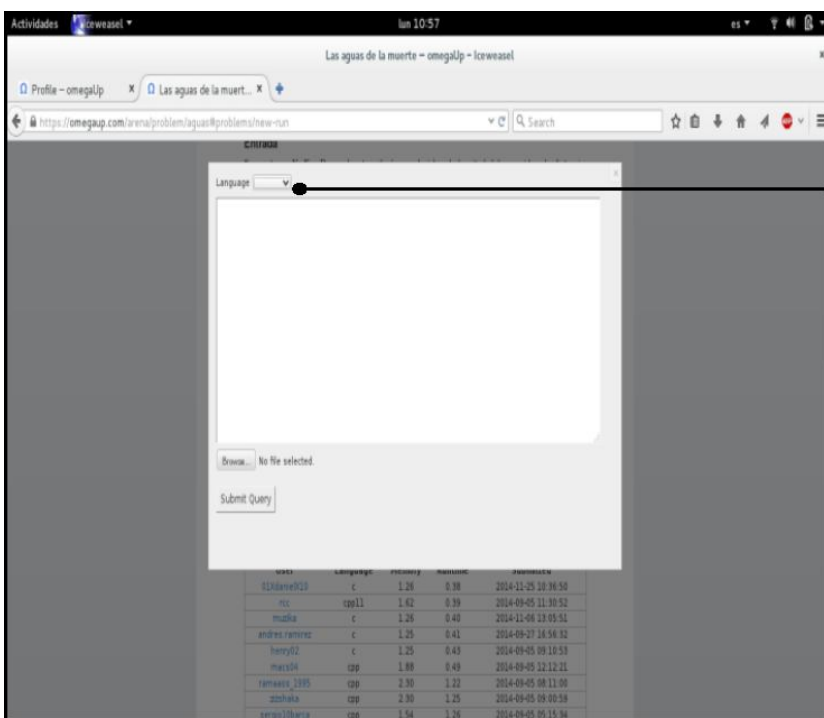
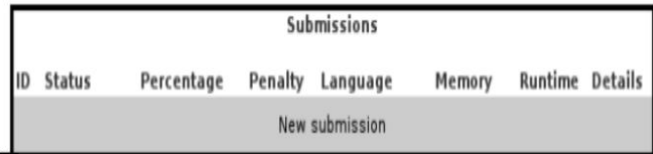
    /*
    AQUI VA EL CODIGO QUE ENCUENTRA
    EL ENTERO QUE ES LA MENOR CANTIDAD
    DE DESCANSOS QUE TUVO QUE TOMAR
    */
    // Solo se imprime un entero que es la menor
    // cantidad de descansos que tuvo que tomar
    printf("%d ",avance);
    return 0;
}
```



# Para subir el código se tiene que realizar lo siguiente.

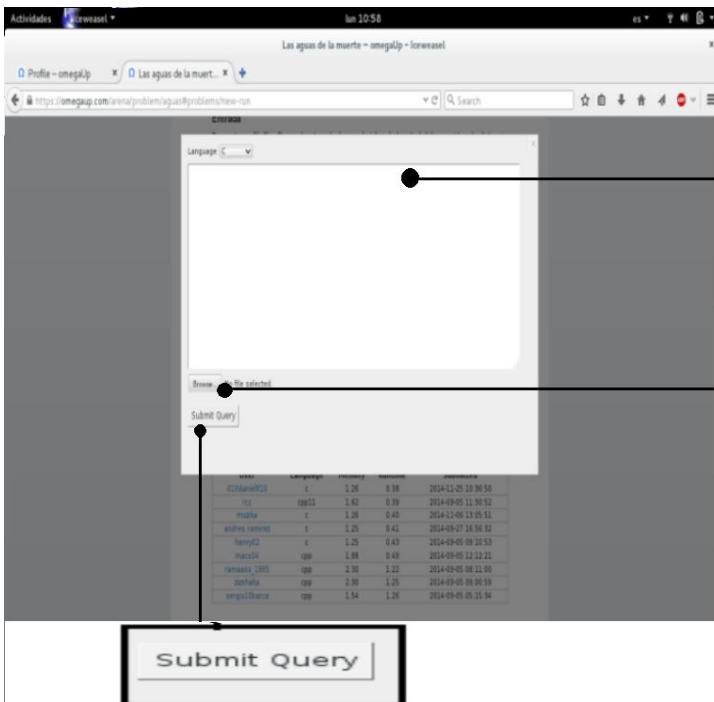


En el problema en la parte inferior podemos encontrar esta sección donde para subir el archivo damos click en "New submission"



Aquí tenemos que elegir el lenguaje de programación del código.

En esta parte tenemos dos opciones para subir el archivo, las cuales se muestran en la siguiente imagen.

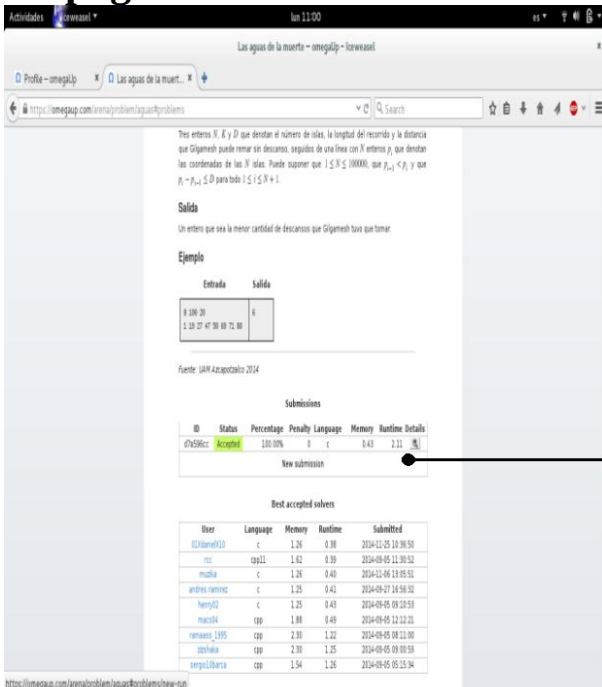


La primera opción es colocar (pegar) el texto del código aquí.

La segunda opción es dar click en "Browse" para buscar el archivo del código en la computadora, en este caso sería con la extensión ".c "

Para finalizar damos click en "Submit Query".

## La página nos mostrará los resultados



Ya que omegaup finalice las pruebas mostrará en esta sección los resultados, en este caso ah sido aceptado ya que resolvió el 100% de los casos.

Submissions						
ID	Status	Percentage	Penalty	Language	Memory	Runtime Details
d7a596cc	Accepted	100.00%	0	c	0.43	2.11
New submission						